ESCAPE THE HOLE

RPG MAKER MZ GAME

By Geraldus GPS / 15.N2.0009

GAME IDEA

- "Seorang remaja yang terjebak di sebuah lubang setelah terjadi gempa bumi dan ingin mencari jalan pulang"
- Suatu hari Dani sedang berjalan -jalan di kota dan hendak pulang, tetapi tiba-tiba terjadi gempa yang mengguncang kota tersebut ~rumble~

GAME OBJECTIVE

MAIN OBJECTIVE

- "Untuk membuat pemain menyadari game pendek itu juga menyenangkan"
- "Untuk membuat pengalaman yang berhubungan dengan kehidupan sehingga pemain dapat mengintropeksi diri"

GAMEPLAY GOAL/S

• "Untuk membuat pemain merasa tertantang untuk menyelesaikan game"

PRESENTATION GOAL/S

• "Untuk membuat pengalaman bermain seperti layaknya bermain Escape Room"

GENRE

• "Single Player Strategy RPG Puzzle Escape Room Simulator"

TARGET AUDIENCE

• "Anak dengan umur 13 sampai 20 tahun yang menyukai misteri dan tantangan"

PLATFORM

• "Offline Windows PC"

SUMMARY

• "Dani merupakan anak sulung dari pengusaha terkenal di wilayahnya, dia adalah anak yang pintar tetapi malas. Suatu saat terjadi gempa di wilayah tersebut dan secara tidak sengaja Dani terjebak di dalam lubang seperti labirin. Dani harus kembali ke rumahnya untuk melihat apakah keluarganya selamat dari gempa bumi atau tidak. Bantu Dani dalam mencari jalan untuk pulang."

LINK YOUTUBE: https://youtu.be/CdbmjZahiBM

GAMEPLAY

MECHANICS

- "Mencari alat/item untuk keluar dari lubang"
- "Menyelesaikan puzzle yang ada"
- "Mengalahkan rintangan yang ada"

FEATURES

- "Mindbreaking puzzle"
- "Old-School RPG themed gameplay"
- "Nice BGM"

PRESENTATION

TEXT

• "Teks yang santai dan casual disertai lelucon ringan"

VISUAL

• "RPG MAKER MZ default visualgraphic"

AUDIO

• "Minimalist dengan nuansa dungeon yang ada pada game-game RPG"

DEVELOPMENT SCHEDULE

• "1-3 minggu pembuatan, target alpha release: Oktober 2021"

POSSIBLE HURDLES

- "Waktu yang terbatas sehingga game tidak maksimal"
- "Kurang bahan riset dalam pembuatan"
- "Indie Game dengan personil terbatas"
- "Hanya untuk mencari nilai 😊"